

Vorschau

Des erwartet euch in Ausgabe 08/90: -

- KE-Soft stellt sich vor!

- Tests: LDS-"C"-Simulator, Heed over heels, Spaca Rider
Hewkquest usw. .

- Software: Flug 747, Cestlemenia, ein kleines Adventure
und andere ...

- Tips: Abenteuer in Schottland, Tecno Ninja ...

- Wie Üblich: News, Infos, Hitparade, Kontaktadressen,
PD-Service, Serien, Kleinanzeigen ...

ZONG 08/90 ist ab 02.08.1990 erhältlich!

Anzeige

Anzeige

THE PRINT SHOP

1. THE PRINT SHOP, das legendäre Druckerprogramm, entwerfen Sie ihre eigenen Schilder, Geburtstagskarten, Schriftzüge usw. Originale incl. deutscher Anleitung, Ausdruckbeispielen, farbigem Druckerpapier und Referenzkarten!

64Kb, Diskette, Nur DM 29.80!

2. WIZARDS CROWN, ein ultimatives Rollenspiel von SSI-Software. Erforschen Sie fremde Welten, kämpfen sie gegen unheimliche Wesen!

64Kb, Diskette, Nur 19.80!

Superbonus: Wer beide Programme kauft, erhält einen Rebett von insgesamt DM 5,-!

Erhältlich bei: KE-Soft, Frenkenstr. 24, 6457 Maintal 4

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



unabhängig - überregional



7/90

2. Jahrgang

DM 8,--

Exklusiv!

- Die K.E.-Soft Story

Quizspiele!

- Der große Vergleichstest

Turbobasic XL

- Neue Serie!



Software:

- Etikettendruck

- Jumpin Spider


- Stone-Mine II


- und viele andere ...



Mit Diskette im Heft

ATARI XL/XE

Keine neue Software mehr?  Bitte sehr:


ANTQUEST  1000 Fragen & Ameisen für 4 Spieler! 15,90


Die AUSSERIRDISCHEN Deutsches TOP-Adventure. 19,80
mit hervorragendem Parser und Bildern!


CULTIVATION/ 2 mal super Grübel Spaß: Zuerst müssen 19,80
CHROMATICS Formen, danach müssen Farben passen.

DRAG Ein Frosch jagt Diamanten! Mit 50 Level & Editor! 15,90

DREDIS Puzzeln Sie sich zu zweit durch die Röhren! 15,90

OBLITROID Der Superheld! Action in 140 Screens u. 19,80
vier Welten mit Continue-Funktion! 


SOGON Das berühmte Kistenschieben mit 50 Level!  14,90

TECNO NINJA Action-Adventure auf Sarcendor, mit 24,80
vielen Extrawaffen und Gefahren! 



TOBOT/BROS Zwei Superspiele auf einer Disk! 19,80

ZADOR Chinesische Weisheit, die süchtig macht! Update! 15,90

ZONG Die einzige deutsche ATARI-8-Bit Zeitschrift! 8,00

ZONG	Jeden Monat News, Hard- und Softwaretests.	ZONG
Berichte, Tests, News!	Infos. Spiel- & Programmiertips sowie neue Programme auf der beiliegenden Diskette!	

Kompletter Katalog mit 5 Spielen gegen 2,- in Briefmarken:

 KE-Soft, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, 06181/87539 
Ladenlokal: Öffnungszeiten nach Absprache.

Inhalt



Internes	Vorwort / News	04
	Kontaktadressen	21
	Hitparade	21
	PD-Service	26
	Vorschau	27
Allgemeines	Impressum	03
	Inhalt Wühkiste	03
Testberichte	Quizspiel-Vergleichstest	07
	Hardwaretest: Zwei Joysticks	09
	Lesertest: Drag	10
	Sidewinder	11
	Blinkys Scary School	12
Storys	Die KE-Soft Story	13
Serien	Turbobasic XL	17
	ZONG-Lexikon	18
	ZONG-Bastelecke	19
	PD-Software	20
Software	Programmdiskette	14
	Etikettendruck	15
	Jumpin Spider	15
	KU-Bert	15
	Stone-Mine II	16
	Musikbonus	16
Tips & Tricks	Das alte Haus	22
	Highscoreliste	23
	Gesucht/Gefunden	23
Das Forum	Leserbriefe	05
	Angebote	24
	Gesuche	25
Inserenten	KE-Soft	01, 27

Impressum

Herausgeber:
KE-SoftRedaktion:
K. Ezzen (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejler (M.P.)Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frenkenstraße 24, 6457 Meintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für Atari XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nechnehmestellung werden DM 2,90 Nechnehmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezehlt. Es verlängert sich automatisch. Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-Soft gestattet.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte	Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,-	80,-	1/4	20,-	30,-
1/2	30,-	50,-	1/8	15,-	20,-

Inhalt der Wühlkiste:

Kessettensoftware: Blinky's Scary School, Chimere, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Fantastic Soccer, Gunfighter, Gunlew, Mr. Dig, Nightmares, Penik, Sidewinder, Spacewars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tenium, Thrust, Zybox.
Diskettensoftware: A hacker's night, Alptreum, Quest XL/XE, Rubberball, Zielpunkt 0 Gred Nord.
Literatur: Atari-Abenteuer Spiele, Das große Spielebuch I, ANALOG-No: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88.



Ich begrüße euch (wie immer) mit einem kräftigen ZONG - ZONG! Trotz des warmen Wetters erfolgte eine erfreulich hohe Beteiligungsrate eurerseits. Weiter so!

Nun zu den Neuheiten: Wie ihr sicherlich gemerkt habt (oder merken werdet), fehlen ab sofort die ALLGEMEINES-Seiten im Heft. Diese liegen nun jedem, der ZONG noch nicht kennt, bei. Eine Ausnahme bildet das Impressum, das wir nicht einfach streichen können. Diese Gelegenheit nutzen wir allerdings gleich, um den aktuellen Inhalt der Wühlkiste unterzubringen.

Da ich gerade von Magazinen spreche: Der "Nachfolger" des CSM heißt USER-MAG, und nicht, wie in der letzten Ausgabe behauptet, immer noch CSM.

An Softwareneuheiten gibt's diesen Monat einiges: Da wäre einmal "Blinky's scary school", ein Run & Jump Spiel, des "etwas" en DRACONUS erinnert (Test in dieser Ausgabe). Die Tests von "Space Rider", "Head over Heels" und "Hawkquest" folgen in der nächsten Ausgabe. Beim AMC-Verlag gibt es einige neue Anwender-PD-Disketten, für genauere Info's bitte dort anrufen.

Ach, übrigens: Marc ist also frei, denn er hat jetzt sein Abitur, so, jetzt wißt ihr's Bezong!

Wie, ihr erwartet jetzt, daß hier noch ein paar Neuheiten von UNS da stehen? Wie gesagt, in nächster Zeit gibt's erstmal nichts neues, aber wir haben ein pfiffiges Spiel in Planung. Ich sage nur: Brainkiller! Unsere übrigen Neuheiten hat (hoffentlich) jeder in Form einer kleinen Broschüre erhalten. Wenn nicht: ANRUFEN!

Wie üblich wünschen wir euch viel Spaß und angenehme Stunden mit der neuen ZONG-Ausgabe.

So zong, LONG, ah, so long, ZONG!



Leserbriefe

Ok, Kemal Eckzeihn oder wie auch immer ... Du wolltest also Beiträge von mir? Selber schuld: Los geht's. Ich hoffe, Du hast Zapnod Beebiebrox? Gefahrenbrille aufgesetzt? (Insider-joke) ...

Erstmal zu Deiner Plette "Ich will mit Dir", oder so. Wo kriegt man sie? Das große Plettenangebot gibt es bekanntlich in Köln. Aber bei Saturn Hense, Elfi, Kaufhof und WOM gab's Deine Friesse (oder so) nicht mehr! High nun, was tun? Punkt 2 (oder so): Ich hoffe, daß meine Floppy noch diese Woche wieder flott ist. Denn gibt's auch wieder mehr Beiträge (oder so). Punkt 3 (oder so): Ich würde gerne zum ZONG-Treffen kommen, aber wie? Zug ist zu teuer, und ich keme nicht rechtzeitig zurück (Montag: Schule (oder so)). Wer nimmt mich also bitte mit? Punkt 4 (Er ist frei!). Punkt 5: Der genesie Unfall: Die Diskette, die ihr ins ZONG klebt (oder so) hat je ziemlich starken Kleber am Hinterteil. Vorsichtig rausnehmen und an die Wand kleben. Mit ca. 2000 ZONG's kann man dann die Bude neu tepe-zieren ... (oder so).

Punkt 6: Warum sind im Musikbonus dauernd Lieder, die ich schon heb' (Der aus 5/90 ist doch fast 4 Jahre oder noch älter, oder oder so)? Punkt 7: Ich krieg gleich 'ne Sehnischeid-Entzündung (oder so).

Punkt 8: ... Punkt 9: Draußen geht ein Gewitter los (oder so).

Punkt 10: ... Punkt 11: Ich heb kein Telefon mehr: Punkt 12: Ich heb' bald auch keinen Bock mehr: Punkt 13: Geld hen ich sowieso nixen. Punkt 14: Aber Probleme ha' ich! Wo kriege ich das Game "Hotel" her? Ok, Ich will auch nicht weiter mit meinen Problemen nerven (oder so).

Punkt 15: Schenkt mir doch ein Abo! Danke (oder so). Punkt 16: Lest Ihr auch den "Computer Flohmarkt"? Besser als SHITMARKT (oder so).

Scheut mal in 110-118, 713 sowie 725+727: Punkt 17: Gahn (19.56 Uhr)! Punkt 18-20: ... Punkt 21: Du segstest, daß Meniac Mension auf dem XL nicht drin sei (wegen der Routine für das Anklicken von Objekten auf dem Screen (oder so)). Kleu die Routine doch von "Die dunkle Macht des Unriegh"! Punkt 22: 20.34 Uhr. Die Pizze schmeckt! (Peause: Punkt 23: 20.52 Uhr (oder so). Weiter! Punkt 24: Ich heb de was ganz supertolles! (Echt: Ungelogen!) Also ... Ich erzhais euch lieber persönlich beim Treffen. Ist echt toll, aber wie soll ich kommen? Punkt 25: ... Punkt 26: Kennst ihr schon den Bruder von "Er ist frei" (oder so (he, he (oder so))). Punkt 27: 21.04 h. kein Bock mehr! Einen Test zu Orge schreibe ich morgen in der Schule (in der 5.ten & 6.ten Stunde! Frei sind die)!

Sesche Kriegel

P.S.: Was sagen Dir die Nemen "Europe" und "Wilder Westen" im Zusammenhang mit 'ner Kassetten und 'nem XL, he? Aber dazu speter!

ZONG-Re(d)aktion

Dafür, daß ich Dir sege, wo man meine Plette kaufen kann (nämlich bei KE-Soft), sagst DU mir denn bitte, wo ich die Gefahrenbrille bekomme. Leider hat sich keiner gemeldet, der Dich mitnehmen wollte, was allerdings auch kein Wunder war, bei dem riesigen Ansturm ...

Dem mit der Tepete hatten wir (glaub' ich (oder so)) schon mal in der Bestecke.

Daß Du die Musikboni schon kennst, liegt einfach daran, daß unsere

Leser scheinbar zu feul (oder zu unfähig (oder zu unmotiviert (oder zu freil))) sind, um uns Musiken zu schicken. Wir hoffen, daß sich dies bald ändert!

Hotel gibt's wohl nur noch gebrauchte, Geld gibt's meist gegen Arbeit, Gutschriften kennst Du allerdings auch bei uns bekommen. Bitte!

Zu "Meniac Mension": Erstens "Kleus" ist nicht einfach eine Routine aus einem anderen Programm, zweitens ist es sowieso viel zu viel Aufwand, wie man es "Die Außerirdischen" sieht, des zwer ein Superprogramm ist, sich aber bisher sehr mager verkauft!

Guten Appetit!

Dieses "Wilder Westen" ist doch so ein billiges Cowboy-Beller-Spiel, des ich mal irgendwann programmiert habe, oder?

So, jetzt Kriegel mal weiter!

Hallo KE-Soft

Um die letzte noch verbliebene Zeitung für 8-Bit Ateris noch interessanter und ettrektiver zu machen, beteilige nun auch ich mich an der Aktion "Er ist also frei": Die Ausgewogenheit Eurer Zeitung ist einigermaßen O.K., wobei ich allerdings der Meinung bin, daß für Testberichte 25% der Seiten zuviel sind. Den Platz könnte man meines erachtens besser nutzen mit Programmierhilfen in Basic und Assembler, was in ZONG noch gar nicht berücksichtigt wird. Interessant zu wissen wäre auch, ob ATARI-Basic überhaupt noch verwendet wird. Los, ells Leute, die Turbobasic nicht verwenden, schreibt an ZONG. Vielleicht meldet sich je gar niemand, so daß demnachst in ZONG nur noch alles in TB bleibt.

Ich hebe euch noch einige Tips zu euren zukünftigen Programm-Ideen. Und zwer halte ich z.B. bei Zador oder Dredis folgendes für verbesserungsfähig: Mir hat en den beiden Programmen nicht gefallen, daß nach jedem Highscore-Ergebnis das Resultat auf Disk abgespeichert wird. Nach rund zwei Stunden Spiel sind die Highscores dermaßen hochgeschraubt, daß für ells weiteren Spiele der Spielspeß verlorengeht. Ideel wäre es, man könnte die Liste bei Bedarf jederzeit auf Null setzen.

Bis demnechst, euer M. Timmermann

Die Re(d)aktion

Wenn uns genügend Programmiertips zugesend werden, sind wir gerne bereit, diese zu veröffentlichen. Allerdings ist der Platz für die Testberichte nicht zu groß, sondern eher zu klein. Allgemein sind unsere Leser allerdings damit zufrieden.

In der alten Version von DREDIS befand sich ein Fehler, der das von Dir beschriebene verursachte. Die neue Version (Update gegen Rückporto) speichert den Highscore (wie Zador) nur ab, wenn er höher als der alte ist, und eddiert ihn nicht mehr. Aber: Der eigentliche Sinn des Highscore-Speicherns ist es doch, die höchste Punktzahl festzuhalten. Dies muß je nicht die Motivation stören, sondern erhöht sie höchstens, de man versucht, den Highscore zu überbieten! Wenn man den erreichten Highscore jederzeit löschen könnte, wäre der Highscoreliste der Sinn genommen!

Viel Spaß beim Heizen!



Quizspiel Vergleichstest

Folgende vier Quizspiele werden hier unter die Lupe genommen:

1. ABBUC-Quiz, PD-Diskette, Preis: ca. 10.—
2. Antquest, KE-Soft, Preis: ca. 16.—
3. Fiffikus, PD-Diskette, Preis: ca. 10.—
4. Quest XL/XE, R. Osten, Preis: ca. 16.—

Zunächst die Beschreibungen:

1. ABBUC-Quiz

Quiz für ein- oder zwei Spieler. Jeder Spieler bekommt Fragen gestellt, die er innerhalb eines Zeitlimits beantworten muß. Jede Frage hat dabei unterschiedliche Punktwerte. Weiterhin befindet sich auf der Diskette ein Editor, um weitere Fragen einzugeben.

2. Antquest

Quiz für 1-4 Spieler, aufgebaut wie ein Fernsehquiz, sechs Spielrunden und fünf Geschicklichkeits-Zwischenspiele, die den Punktmultiplikator ergeben.

3. Fiffikus

Quiz für 1-4 Spieler, wie DER GROSSE PREIS. Tafel mit Fragen, aus denen die Spieler wählen können. Risikofragen, Bonuspunkte, Glücksspiele. Außerdem sind (käuflich) Zusatzdisketten mit weiteren Fragen erhältlich.

4. Quest XL/XE

Quiz für 1-3 Spieler, jeder Spieler bekommt Fragen aus dem gewählten Gebiet gestellt.

Alle Spiele sind nach dem Multiple-Choice Verfahren aufgebaut, d.h. zur erscheinenden Frage werden (je nach Spiel) drei oder vier Antworten gezeigt, aus denen der Spieler die richtige wählen muß.

Nun die Bewertungen:

1. ABBUC-Quiz

Grafik: Nur Text, keine Farbumschaltung, also recht dürftig.
 Sound: Einfach, aber recht gut und zweckmäßig.
 Fragen: ca. 80 mit je vier Antworten. Was leider viel zu wenig ist, um länger zu motivieren. Hier muß man erst mühsam eigene Fragen eingeben!
 Extras: Schwierigkeitsgradwahl



Spaß: Tastaturbedienung, etwas ode. da monoton.
 Preis: Für DM 10.— annehmbar.

2. Antquest

Grafik: Aufgebaut wie Fernsehquiz, bunt, animiert
 Sound: Sehr gute Titelmusik, DIGI-Sounds.
 Fragen: 1000 mit je vier Antworten, fünf Wissensgebiete.
 Extras: Fünf verschiedene Zwischenspiele, Spielfigurenwahl, Anleitung.
 Spaß: Joysticksteuerung, langanhaltende Motivation durch Zwischenspiele. Erfordert einige Übung!
 Preis: Preisgünstig!

3. Fiffikus

Grafik: Text schön bunt, beschränkt auch Grafik.
 Sound: Musik gut, Sounds o.k.
 Fragen: 500 mit je vier Antworten, 7 Wissensgebiete.
 Extras: Risikofragen, Boni, Anleitung.
 Spaß: Joysticksteuerung, interessant, motivierend.
 Preis: Für DM 10.— sehr gut!

4. Quest XL/XE

Grafik: Nur Text.
 Sound: Schlechte Musik, DIGI-Sprache.
 Fragen: 500 mit je drei Antworten, 6 Wissensgebiete
 Extras: Anleitung.
 Spaß: Tastaturbedienung, recht langweilig, fehlerhaftes Programm!
 Preis: Zu teuer, da fehlerhaft!

Vergleichstabelle

Game: Krit:	ABBUC- Quiz	Ant- quest	Fiffi- kus	Quest XL/XE
Grafik	05	10	09	06
Sound	08	12	09	06
Fragen	03	12	10	08
Extras	08	13	11	04
Spaß	07	12	11	04
Preis	06	13	14	02
Gesamt	07	12	11	03



Competition Pro & Joyboard 1

Keine Frage, ein Joystick gehört zur Grundausstattung eines jeden Computerbesitzers. Das Angebot ist schier unerschöpflich, und für den Interessenten unüberschaubar. Nur zu oft meint man einen guten Kauf gemacht zu haben und merkt später, daß man doch das falsche gekauft hat. Nun kann man Joysticks ganz global in zwei Gruppen unterteilen: In HANDGERÄTE und TISCHGERÄTE. Um es vorweg zu nehmen: Es handelt sich bei beiden Typen um Tischgeräte. Mir sagt diese Art der Handhabung einfach mehr zu. Ich finde, mit einer stabilen Unterlage steuert man auch präziser. Andersdenkende mögen mir verzeihen und dürfen weiterblättern...

Competition Pro

Der Competition Pro präsentiert sich in einem schweren Gehäuse, das einen sehr soliden (weil passgenauen) Eindruck macht. Man kann es von allen Seiten ansehen und wird eine saubere Verarbeitung feststellen. Der Steuerknüppel ragt in der Ferne rot hervor. Zum besseren Handling hat er eine Kugel als Abdeckung verpasst bekommen. Zwei große Feuerknöpfe liegen links und rechts hinter dem Steuerknüppel. Sie sind sehr gut zu erreichen sowohl für Links- als auch für Rechtshänder. Das Innenleben des Competition Pro läßt vermuten, daß er für die Ewigkeit gebaut wurde: vier Mikroswitcher sorgen für den richtigen Kontakt, die Feuerknöpfe sind griffig, mit einer Fingermaule versehen und klemmen nie. Die Mikroswitcher fordern allerdings ihren Tribut: Der Steuerknüppel läßt sich etwas schwer bedienen. Mehr für Männerhande als für Damen geeignet. Dafür kann man rudern so fest man will: Nichts geht kaputt!

Design.....	9	Innenleben.....	14
Bedienung Knüppel...	9	Preis.....	29,50
Bedienung Tasten...	15	Bezugsquelle.....	Conrad Elektronik

Joyboard 1

Das Joyboard ist der etwas andere Joystick. Konnte man den Competition Pro noch in die Hand nehmen, so handelt es sich hier wirklich um ein 100%iges Tischgerät. Durch seine Abmessungen signalisiert es, daß sein Platz neben dem Rechner auf dem Tisch ist. In einem schwarz/weißen Pulstgehäuse ist alles untergebracht, was man für's Spielen so braucht: Joystick, 2 Feuerknöpfe, regelbares Dauerfeuer sowie zwei Paddles. Doch eines noch dem anderen:

- Der Joystick: Ähnlich dem CP aufgebaut, mit vier Mikroswitchern. Jedoch sind die Schaltwege eine Idee kürzer und er läßt sich ganz leicht bewegen. Er federt angenehm wieder in die Nullstellung.
- Feuerknöpfe: Groß und griffig. Mit Fingermaule: jedoch muß man sie schon genau erwischen, denn sie verkanten leicht.



- Regelbares Dauerfeuer: Manchmal ganz nützlich bei so fiesen Games wie FINGERFETZ. Die Frequenz ist in einem weiten Bereich regelbar und wird optisch durch zwei LED's (pro Knopf eine) angezeigt.

- Paddles: Das ist eine etwas zwiespältige Sache. Zum einen sind zwei Paddles vorhanden, allerdings in einer für einen Zwei-Spieler-Modus unmöglichen Position. Die Knöpfe sind so nah beieinander, daß eine gegenseitige Behinderung unausweichlich ist. Für Solisten genügt das Joyboard allerdings voll und ganz.

Bei dem von mir erworbenen Exemplar mußte ein Poti ausgewechselt werden. Werkseitig wurde ein 330K-Ohm Poti eingebaut, unser Atari braucht für den vollen Regelbereich jedoch ein 470K-Ohm Poti. Der Austausch ging problemlos vonstatten, Lötkenntnisse sind in geringem Maße nötig. Bei dem Umbau hatte ich die Gelegenheit, das Innenleben zu begutachten.

- Innenleben: Auf einer gut verarbeiteten Platine sind Schalter, Potis und LED's aufgelötet. Der Steuerknüppel arbeitet wie bereits erwähnt mit vier Mikroswitchern, die aber feinfühlig arbeiten, als die beim Competition Pro. Die Halterungen der Feuerknöpfe sind nicht ideal in ihrer Form. Daher können diese verkanten (jedoch nicht, wenn man die Taste in ihrer Mitte niederdrückt).

Das Gehäuse besteht aus zwei Schalen, die miteinander verschraubt sind. Es macht nicht den soliden Eindruck, den der Competition Pro hinterläßt. Dennoch steht das Joyboard in meiner Gunst vor dem "normalen" Joystick.

Design	12	Verarbeitung	10
Bedienung Knüppel	11	Innenleben	14
Bedienung Tasten	09	Preis:	29,-
Bedienung Paddles	08	Bezugsq.	Conrad Elektronik

Fazit

Zwei verschiedene Geräte - ein Preis! Der Competition scheint zweifelsfrei robuster gebaut und hält ein Leben lang. Das Joyboard besticht durch Optik und Funktionalität. Im Alltag ist es besser zu gebrauchen, ist es auch nicht so sauber verarbeitet und stabil.



Lesertest: Drag

- Eingessendet von T. Wodack -



Es war einmal Drag ein kleiner Frosch, der sich durch die Erde wühlte und dabei eine Menge Gefahren zu bewältigen hatte. Auf der Suche nach Diamanten stößt er auf Minen, Bomben und Steine, die ihm die Suche erschweren. Er kann sich aber mit Hilfe der Bomben so manchen Weg freisprengen.



50 Level stehen einem zur Verfügung, die mit Hilfe des Editors noch ergänzt werden können und ein Codewortsystem um auch mal Level 50 Spielen zu können.

Die Bewertung

Ohne Werbung für KE-Soft machen zu wollen, aber DRAG ist einfach ein Hammer! Trotz des einfachen Spielprinzips ist die Motivation unwehrscheinlich hoch. Die Grafik ist gut und schon mit Musik unterlegt. Auch wenn die meisten bereits die Demoversion besitzen, lohnt sich die Anschaffung allemal.

Durch die Codierung kann man sich durch alle Level durchspielen. Um die Codes herauszufinden, nutzt es nichts, einfach auf gut Glück zu tippen; man muß sie sich schon erspielen. Gut ist, daß man sich einen Level beliebig lang anschauen kann, ehe man mittels Feuerrknopf das Spiel beginnt. Da der Luftvorrat begrenzt ist, sind überall Seuerstoffbehälter aufgestellt. Seine Ergebnisse können dann in die High-scoreliste eingetragen werden.

Und wenn sie nicht gestorben sind, so spielen sie noch heute ...

KE-Soft, Diskette, DM 15,90		
Grafik / Animation ...	vvvvvvvvvvvv	-12
Sound / Musik	vvvvvvvvvvvv	-12
Spielspaß	vvvvvvvvvvvv	-15
Preis / Leistung	vvvvvvvvvvvv	-14
Gesamtbewertung	vvvvvvvvvvvv	-14



Sidewinder



Bei diesem Spiel steuert man einen Hubschrauber durch eine Höhlenlandschaft. Man muß versuchen, das andere Ende der Höhle zu erreichen, um dann wieder zurückzufliegen. Leben hat man unendlich viele, nur ist ein gewisses Zeitmaß in Form der begrenzten Spritmenge gegeben. Auf dem Weg durch die Höhle muß man auf-und-ab-wandernden Steinen ausweichen und auftauchenden Strahlenwänden aus dem Weg gehen. Zusätzlich kann man noch schießen und bomben, um Punkte zu sammeln.

Die Bewertung

Die Grafik ist ganz hübsch, das Scrolling soft, aber insgesamt nicht so faszinierend wie z.B. Zybex. Die Animation des Screens und des Hubschraubers gehen in Ordnung. Die Titelmusik ist schön chaotisch, was zwar sehr interessant ist, aber mit der Zeit nervt. Zudem ist sie auch noch schräg. Die Sounds im Spiel sind primitiv, aber zweckmäßig. Insgesamt motiviert das Spiel sehr, da man kein Leben verlieren kann, sondern eben nur Puel. Es fordert einen immer wieder auf's neue heraus. Für dieses Geld erhält man ein ganz nettes Spiel, welches man sich bei genug Geschick durchaus anschaffen sollte.



Zeppelin, Kassette, ca. DM 15,--

Grafik / Animation ...	vvvvvvvvvvvv	/09
Sound / Musik	vvvvvvvvvvvv	/09
Spielspaß	vvvvvvvvvvvv	/10
Preis / Leistung	vvvvvvvvvvvv	/10
Gesamtbewertung	vvvvvvvvvvvv	/09



Blinky's Scary School

Hamish McTavish, ein echter Ghostbuster, ist Besitzer eines Schlosses, welches er mit seiner Kunst von Geistern befreit hat. Da die Geistergilde beschlossen hat, daß kein Schloß ohne Schloßgeist sein darf, muß nun Blinky, der Star der Geisterschule, ans Werk und den Schloßherren im Schlaf stören! Schafft Blinky das nicht innerhalb einer Nacht, muß er weitere einhundert Jahre in der Geisterschule verbringen! Um Hamish McTavish zu erwecken, muß Blinky ihn zunächst einmal finden, d.h. das gesamte Schloß erkunden, auf seinem Weg den Geisterfallen ausweichen und Zaubertränke zusammenbrauen, die ihm weiterhelfen. Hierzu findet Blinky Schriftrollen mit Rezepten. Also: Die richtigen Gegenstände gesammelt und in den Topf geworfen - schwupp - eine Hürde weniger! Klartext: Ein Climb-and-Jump-Sammel-Suchspiel.

Die Bewertung

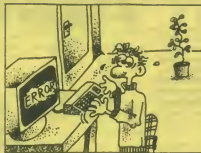
Die Grafik erinnert sehr an Draconus: Sehr detailreich, farbig und hervorragend definiert! Auch die Animation ist sehr flüssig. Die Titelmusik ist unterhaltsam, die Sounds im Spiel leider etwas dürrig. Das Spiel hat einen sehr großen Reiz, man möchte unbedingt sehen, wie es weitergeht. Anfangs hat man auch viele Erfolgserlebnisse. Hat man jedoch erstmal einen Teil (40 Räume) des Schlosses erforscht, fällt es sehr auf die Nerven, immer wieder von vorne anzufangen! Da sind so einige Stellen, an denen man einfach ausprobieren muß, ob's weitergeht. Wenn man Pech hat, muß man dann eben nochmal von vorne beginnen! Also: Nur mit sehr viel Geduld zu empfehlen! Weiterhin: Für DM 15,-- erhält man mit BSS ein sehr interessantes, spaßiges Spiel, das auch länger motiviert, allerdings nur, wenn man die nötige Geduld aufbringt: Nach dem zweiten gebrauchten Trank und keinem Hinweis, wie es nun weitergeht, hatte ich keine Lust, nochmal von vorne anzufangen!

Zeppelin, Kassette, ca. DM 15,--

Grafik / Animation ...	vvvvvvvvvvvv	/13
Sound / Musik	vvvvvvvvvvvv	/05
Spielspaß	vvvvvvvvvvvv	/10
Preis / Leistung	vvvvvvvvvvvv	/11
Gesamtbewertung	vvvvvvvvvvvv	/10



Die KE-Soft Story



Software

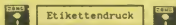


Programmdiskette



Die Diskette kann einfach gebootet werden. Alle Programme sind in TurboBASIC programmiert. Eine PD-Version des TurboBasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

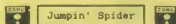
Na dann mal los! Viel Spaß!



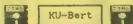
Mit Hilfe dieses Programmes ist es möglich, Diskettenaufkleber in der Art des "ZONG-Programmkette" Aufklebers zu erstellen. Nach Starten des Programmes ist im oberen Bildschirmbereich das Textfenster zu sehen. Man kann nun, ähnlich dem BASIC-Editor, Text eingeben. Sowohl INSERT als auch DELETE sind möglich (SHIFT/CTRL). Weiterhin stehen folgende Funktionen per Tastendruck zur Verfügung:

- CTRL. D - Disk Directory, zeigt alle Files mit Extender STK.
- CTRL. N - Eingabe eines Filenamens.
- CTRL. L - Laden eines Aufklebers.
- CTRL. S - Speichern eines Aufklebers.
- CTRL. < - Löschen des Aufklebers.
- CTRL. F - Wechseln der Druckert in der Editierzeile. Auswahl zwischen NORMAL, KURSIV und FETT (Doppeldruck).
- CTRL. P - Drucken des Aufklebers, wobei per Cursortasten die Anzahl eingestellt werden kann.

Das Programm ist an einen STAR LC-10 Drucker angepaßt, mußte allerdings auch auf EPSON-Druckern lauffähig sein. Nebenbei können die Steuercodes einfach im Programm geändert werden.



Aufgabe in diesem Jump & Run Spiel ist es, mit der kleinen Spinne alle Goldschätze einzusammeln. Hierbei sollte man aufpassen, nicht ins Feuer zu fallen. An Lianen kann die Spinne hochklettern, per diagonaler Joysticksteuerung springt sie. In späteren Bildern wird die Spinne noch mit Seen und Wasserfällen konfrontiert. Da die Spinne schwimmen kann, kann sie problemlos auf einem See hin- und herfahren oder einen Wasserfall herunterschwimmen. ACHTUNG: Die Spinne stirbt, wenn sie von unten in einen Wasserfall heranschwimmt! Nebenbei läuft natürlich auch eine Zeit, die zu einem Lebensverlust führt, falls diese verbraucht ist!



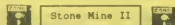
Vermutlich reicht schon der Name aus, um dieses Spiel zu erklären. Wer jedoch den alten Klassiker nicht kennt (eh!), der sei hiermit belehrt:

Man übernimmt die Rolle eines kleinen Gnoms, dessen einzige Beschäftigung es ist, auf Berhockern herumzuheulen und diese damit einzufüllen. Hat KU-Bert alle Berhocker eingefüllt, gelangt er zum nächsten Level, in dem die Berhocker in anderer Aufstellung warten.

Nun zu den Problemen: Fällt KU-Bert von einem Berhocker, d.h., springt er dorthin, wo kein Hocker steht, so fällt er ins NICHTS und verliert

damit ein Leben. Ganz nebenbei "hüpft" auf den Berhockern auch noch ein bosartiges Monster herum, das KU-Bert auch meiden sollte.

Die Steuerung erfolgt per Joystick mit Diagonalsteuerung ...



Ei, was haben wir denn da? Ah! Das kennen wir doch?

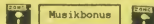
Nein, es handelt sich nicht um das PD-Spiel, sondern um eine andere Umsetzung der Idee des PD-Spiels.

Man steuert einen mutigen Mann, der versuchen muß, in unterirdischen Höhlen Gold zu sammeln. Hierbei stellen sich ihm folgende Gefahren in den Weg:

- Blaue Mauern, die einfach undurchdringlich sind.
- Rote Mauern, die (pro Level) nur zehn mal berührt werden dürfen, da sonst ein Leben flöten geht.
- Grüne Mauern, die sich bei Berührung selbst sprengen. Dies funktioniert aber nur fünfmal (oder so) und führt dann (beim sechsten mal (oder so) zum Lebensverlust!
- Radioaktive Steine, die waggasprengt werden können, aber nicht berührt werden dürfen.

Auf seinem Weg findet der Idiot (Held (Zombombitz (Gnom (ah!))) Dynamitstengen, die eingesammelt werden können. Gasprengt wird der Feuerknopf mit Richtungsgebe.

Nun der Clou (oder so): Das Spiel hat nicht gerade viele Screens (aber schafft die erstmal, he he!). Es ist allerdings möglich, eigene zu entwerfen! Alles, was ihr dazu benötigt, ist der ZONG-Grafikeditor II aus Ausgabe 12/89. Auf der Programmdiskette befindet sich nämlich der Zeichensatz sowie ein Auswahlprogramm. Wählt Grafikmodus 4 und los geht's. Die oberen und unteren zwei Zeilen müssen frei gelassen werden. Das Programm zählt des vorhandenen Gold automatisch. Speichert die Screens dann nach den Originalscreens ab. Bis zu 26 Level (A-Z) sind möglich. Die entworfenen Level schickt ihr uns bitte zu, nachdem ihr sie getestet habt, damit wir diese veröffentlichen können. Wie bei allen Leserbeiträgen gibt's auch hier eine Gutschrift bei Veröffentlichung! Er ist also frei! Ah!



Nun, was soll man hierzu noch sagen? Es gilt, was schon erwähnt wurde: Wir haben nicht mehr viele Musikstücke! Werum schickt IHR uns eigentlich keine? Los jetzt! Gutschrift winkt ... Ach so: Er ist also frei, denn er hat neun Jahre seines Lebens im Gefängnis verbreht, also ist er jetzt frei!

Turbobasic-XL

Diese Serie soll allen helfen, die auf irgendeiner Diskette das Turbobasic haben und nicht wissen, was sie eigentlich damit anfangen können. Dies soll also kein Basic-Kurs sein, sondern lediglich die Vorteile und Zusatzbefehle des Turbobasic erklären.

- Autorun
Ein großer Vorteil ist, daß ein Turbobasic-Programm, welches als AUTORUN.BAS auf die Diskette mit dem AUTORUN.SYS (=Turbobasic) gespeichert ist, nach dem Booten automatisch geladen und gestartet wird. Dies erspart das lästige Erstellen eines Autostart-Programmes.

- Directory
Mit DIR, bzw. DIR "Dx:name.ext" läßt sich die Directory eines beliebigen Laufwerks auflisten. Beispiele:

DIR zeigt alle Files von Laufwerk 1.
DIR "D2:*.BAS" zeigt alle Basic-Programme von Laufwerk 2.

- Umbenennen
RENAME benennt Files neu. Format: RENAME"Dx:alt,neu". Beispiele:

RENAME"D:HALLO.BAS,TSCHUESS.BAS" benennt HALLO.BAS in TSCHUESS.BAS bei Laufwerk 1 um.
RENAME"D2:*.BAS,*.TB" benennt bei Laufwerk 2 alle Files mit dem Extender .BAS in Files mit dem Extender .TB um.

- Files löschen
DELETE löscht Files von Diskette. Beispiele:

DELETE"D:AUTORUN.SYS" löscht von Laufwerk 1 das AUTORUN.SYS.
DELETE"D2:*. *" löscht von Laufwerk 2 alle Files.

- Files sichern
LOCK dient zum Sichern gegen Überschreiben:

LOCK "D:*. *" sichert alle Files in Laufwerk 1.
LOCK "D2:*.BAS" sichert alle Basic-Files in Laufwerk 2.

- Files entsichern
UNLOCK entsichert gesicherte Files. Analog zu LOCK.

- Binäres Laden
BLOAD lädt binäre Files, ohne sie zu starten.

BLOAD "D2:PMMOVE.COM" lädt von Laufwerk 2 das File PMMOVE.COM.

- Binäres Laden und Starten
BRUN lädt und startet Files.

BRUN"D8:COMPILER.COM" lädt und startet von Randisk das File COMPILER.COM.

So, das sind alle zusätzlichen Diskettenbefehle des Turbobasic. Beim nächsten Mal geht's dann mit der strukturierten Programmierung weiter.

ZONG-Lexikon

- RAM (Ram)
Abk. für Random Access Memory, dts. Fraier Zugriffs Speicher.

- Randisk (Randisk)
Speicherplatz im Computer, der wie eine zusätzliche Diskettenstation benutzt wird, daher schneller Zugriff möglich.

- Random (Random), dts. zufällig.

- Raubkopie
Kopie eines urhabarrichtlich Geschützten Programmes. Strafbar! Ausserdem Grund das Softwaramangals beim XL/XE-System.

- Read (Ried), dts. Lesen
Befehl zum Lesen von <Daten>.

- Reset (Risett), dts. neu setzen
Taste, um das System neu zu initialisieren.

- Return (Ritörn), dts. Rückkehr
Taste zur Rückkehr des <Cursors> zum Zeilenanfang.

- Rollenspiel
Spieleagettung, in der man einen oder mehrere Charaktere erschaffen und mit diesen Abenteuer abtöten kann.

- ROM
Abk. für Read Only Memory, dts. nur-les-Speicher.

- Sample (sampl), dts. Beispiel
Begriff für das <Digitalisieren> von Schallwellen.

- Save (sälv), dts. Sichern
Abspeichern von <Daten> auf einem <Datenträger>.

- Scannen (scannen), dts. absuchen
Begriff für das <Digitalisieren> von Bildern.

- Scraan (Skrien), dts. Schirm
Bildschirm.

- Screendump (Skriendamp)
<Hardcopy>

- Scrolling (Skroulling), dts. Rollen
Begriff für das Verschieben des Bildschirmminhaltes.

- Select (Silakt), dts. Wählen
Funktionstaste, meist zur Auswahl verschiedener Möglichkeiten.

- Sequenz
Folge, Reihenfolge.

- Setcolor (Sattkaller), dts. Setze Farbe
Befehl zum Festlegen einer Farbe
- Setup (Sattapp), dts. Aufbau
Festlegen von Grundsätzlichen Werten, z.B. Druckersteuer-codes.
- Shapes (Sshape), dts. Formen
Figuren/Formen von Playern/Zeichensätzen/Grafik.
- Shareware (Sharewair), dts. Teil-Ware
Software, die frei kopiert werden darf, bei deren Benutzung allerdings eine Registrierungsgebühr entrichtet werden muß
- Simultan
Gleichzeitig.
- Software
Programme
- Sound (Saund), dts. Klang
Befehl zum Ansprechen des ATARI-Internen Soundchips.
- ST
16-Bit Computer, der ähnlich dem XL von ATARI aufgegeben wurde.
- Story (Stori), dts. Geschichte
- String (String), dts. Faden
Variablentyp, d.h. Zeichenkette.



Bastecke

Nachdem wir in der letzten Folge unserer Bastecke Massen an Diskettenschachteln "verschleuderten", wollen wir uns heute einem anderen typischen Abfallprodukt eines Softwareproduzenten widmen. Damit eine Diskette in ihre "Endform" gesteckt werden kann, muß sie sich zweimal entkleiden (nein, diese Basteckenfolge bleibt jugendfrei). Zuerst wirft sie ihre harte Hülle weg (die Diskettenschachteln) und schlüpft anschließend aus ihrem Nachthemd, ihrer antistatischen Diskettenhülle! Nachdem sie so nackt ist, stecken wir sie lieber gleich in eine ZADOR-Updatehülle, damit sie sich nicht erkälte! Wir wollen uns heute mit dem Nachthemd, oder besser gesagt mit der übriggebliebenen Hülle beschäftigen! S. Krieger gab uns mit seinem Leserbrief einen guten Tip: Warum sollte man sich sein Zimmer unbedingt mit Zongdisketten zukleben, wenn man die Hüllen doch eh rumfliegen hat!

Also rangemacht: Zuerst besorge man sich für eine 2*5 Meter große Wand 17*35-595 Diskettenhüllen. Zum Aufkleben kann man natürlich nicht Tapetenkleister benutzen, sondern den ZONG-Klebstoff (PRITT-Kleberroller). Bei 20 cm pro aufzuklebender Diskette macht das bei 595 Disketten 119 m Klebstoff gleich ca. 9 Kleberroller!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Sammeln der Diskettenhüllen und beim Kaufen des Klebers.

Eure Bastelexperten!

PD-Software



Diesen Monat gibt's eine ganze Menge neuer PD-Disketten, wobei wir hier nun einige neue Spiele-Disketten vorstellen möchten.

S39 - Supervurm
Hierbei handelt es sich um ein Spiel der altbekannten Gattung. Man steuert eine Schlange und darf sich nicht selbst in den Schwanz beißen. Die Besonderheit ist allerdings das scrollende Spielfeld sowie die hohe Geschwindigkeit. (12)

S41 - Mazegames
Auf dieser Diskette befinden sich allerlei Labyrinthspiele. Dies geht vom bekannten "3-D Labyrinth" über interessante Variationen mit beweglichen Mauern bis hin zum unsichtbaren Labyrinth. (07)

S42 - ACTION! Games
Besonders für Besitzer der Programmiersprache ACTION! aber auch für den Spiele-Freak: Programme, die mit ACTION! programmiert wurden. (09)

S43 - Eyes of Illuminati
Ein mit der Arcade-Machine entwickeltes Ballerspiel. Auf der Vorderseite befinden sich allerlei Bilder sowie psychologisch angehauchte Texte. (06)

S45 - Computer Inhabitants
Eine gelungene Umsetzung des bekannten "Little Computer People". Man kann das kleine Männchen bei seinem täglichen Leben beobachten und beeinflussen. (10)

S46-S49 - Boulderdash Levels
Insgesamt vier Diskettenseiten mit neuen Boulderdash Screens, allesamt interessant, zum Teil sehr schwer. (12)

S50 - Hanse XL
Eine Umsetzung des bekannten Spiels endlich für den XL! (12)

S51 - Voyage through time
Man fliegt mit einem Jet umher und muß ein kleines Männchen vor allerlei Gefahren schützen. Sehr interessant! (12)

S52 - Strip Blackjack
Für die Erwachsenen: Ein 17-4 Kartenspiel mit Damen, die gerne Kleider fallen lassen. (10)

S53 - Space Pussies
Ein nicht jugendfreies Ballerspiel, ebenfalls mit der Arcade-Machine entwickelt. (09)

S54 - Trapped
Ein einfach zu erlernendes, aber sehr schwer zu beherrschendes Brettspiel. (06)

So, das waren nur einige der neuen Spieledisketten. Die komplette Liste findet ihr auf Seite 26.



Kontaktadressen

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
(Großter XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
(Software Hersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
(Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
(Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
(Versand für XL/XE, Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
(Software für XL/XE)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
(Herd & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
(Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Merkt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
(Turbo Basic, Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
(Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
(Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vergessen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, am besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekämen.

Hitparade

Leider erreichten uns auch diesen Monat nicht genug Einsendungen, um daraus eine richtige TOP-TEN zu erstellen. Hier jedoch die TOP-THREE:

1. Zador
2. Herbert
3. Tecno Ninja / Boulderdesch

Also wieder keine richtige Top-Ten. Wir hoffen, daß sich dies in der nächsten Ausgabe ändert!

PD-Disketten gehen an: LUDWIG BECKER aus WORMS und an FRITZ HENKE aus BIBLIS.

Hier noch einmal unser Aufruf:

Sendet uns bitte monatlich per Postkarte, Brief oder Telefon euren Namen sowie eure drei Programmfavoriten. Dies können Spiele, Utilities, Anwenderprogramme oder auch PD's sein. Unter allen Teilnehmern verlosen wir monatlich PD-Disketten. Bitte gebt also gleich einen Wunsch mit an.
Die Red.

Des Alte Heus



- Eingeseendet von T.Heubaum -

Hier der komplette Lösungsweg dieses Adventures:

Zu Beginn des Spiels befindet man sich vor der Tür des Hauses, in der man eine Zeitmaschine finden soll. Von dort aus sollte der Spieler zweimal nach Westen gehen um zu einer Gartenhütte zu gelangen. Dort befindet sich eine Scheufel, die man nehmen sollte. Nun geht man weiter nach Osten und sollte nun im Garten graben. Den so gefundenen Schlüssel nimmt man an sich. Geht man nach Norden, kann man eine Leiter nehmen. Nun sollte man nach Süden und Osten gehen, um wieder zur Haustür zu gelangen. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür. Damit der Spieler nicht so viele Gegenstände bei sich hat, kann er nun den Schlüssel ablegen. Der Weg nach Norden ist frei; man kann ins Vorzimmer gehen. Dort wird die Kommode untersucht und der sich darin befindliche Stein genommen. Weiter nördlich befindet sich ein Gang, in dem man die Leiter aufstellen kann. Nun sollte man die Leiter hochgehen und schon befindet man sich auf dem Dachboden. Wenn man dort das Gerümpel untersucht, kann man das Brecheisen nehmen. Damit öffnet man die Eisentruhe, untersucht sie und nimmt den Hammer an sich. Weiter nördlich findet man im Gerümpel eine Lampe, die auch genommen wird. Nun geht man nach Süden und Osten. Auch dort sollte man das Gerümpel untersuchen und die Bretter an sich nehmen. Nun geht man nach Westen, Runter, Westen, Norden und untersucht den Kasten und die sich darin befindliche Kleidung. Den Dietrich kann man nehmen. Denn geht es weiter nach Süden, Osten, Osten und öffnet die Tür. Den Dietrich kann man ablegen. Weiter östlich öffnet und untersucht man eine Holztür und nimmt den Meißel an sich, legt aber das Brecheisen ab. Jetzt sollte man dreimal nach Westen gehen und den Schürhaken nehmen. Nun nach Osten, Süden, Osten, Süden gehen und den Teppich wegziehen. Die Falltür zerstört man denn und legt Hammer und Meißel ab. Wenn der Spieler nun nach Osten und Norden geht und ein Kästchen untersucht, kann er eine Flasche nehmen. Um sie zu füllen, muß man zweimal nach Westen, nach Süden und zweimal nach Westen gehen und schließlich das Stiefelband untersuchen. Nun zweimal nach Osten, nach Norden, nach Osten und nach Süden gehen und man befindet sich wieder in der Speisekammer. Dort sollte man die Regele untersuchen und den Apfel nehmen. Anschließend füllt man die Lampe mit Petroleum und entzündet sie. Den Stein und den Schürhaken kann man jetzt ablegen. Die Falltür geht man nun herunter. Hier geht man dreimal nach Norden, zweimal nach Osten und zweimal nach Norden. Nun baut man eine Brücke, um nach Norden zu gelangen. Dort sollte man die Zeichen untersuchen und auch lesen ("Wort" merken!). Weiter geht's nach Norden und gibt dem Kobold den Apfel und bekommt dafür einen Goldbarren, den man südlich davon einer Holzkiste gibt und dafür eine Kette bekommt. Nun sollte man zweimal nach Süden gehen und dort das "Wort" sagen, woraufhin der Spieler ein Passwort erfährt (merken!). Mit den folgenden Befehlen kommt man an eine verschlossene Tür: OSOSHNNWN. Ist man dort, untersucht man die Tür, steckt die Kette in den Schlitz und sagt das Passwort. Jetzt geht man nach Osten und entdeckt die Zeitmaschine! Des Abenteurer ist beendet.

(Fortsetzung folgt!)

Highscore-Tabelle

Nach vielfachen Wünschen der Leser hier (bzw. auf der Programmierkette) eine universell einsetzbare Highscore-Routine. Es handelt sich um ein TurboBasic-XL Programm, das sich eigentlich von selbst erklärt. Je nach Bedarf können einige Änderungen vorgenommen werden: ANZ gibt die Anzahl der Plätze der Liste an, SLN die Anzahl der Stellen für die Punktzahl und EIN die Anzahl der Stellen für den Namen des Spielers. Zeile 56 zeigt die Liste auf dem Bildschirm, 70 setzt eine Punktzahl. In 1000-1050 muß die eigene "Name eingeben"-Routine stehen. 10050-10055 initialisiert die Tabelle, was entfallen kann, wenn die Tabelle von Disk nachgeladen wird. Zeile 10060-10090: Zeilen 11160-11180 speichern die Tabelle eb. Viel Spaß!

Gesucht / Gefunden

Andreas Kempen schreibt:

Bei dem schon etwas älteren Spiel "Football Manager" gibt es eine Abspeichermöglichkeit. Man soll eine formatierte Diskette einlegen und abspeichern. Gut, das habe ich gemacht, aber beim Neuladen zeigt der Monitor "Speicher Fehler"! Ist da ein Fehler im Programm, oder bin ich einfach zu dumm? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen!

Des KE-Soft Team will wissen:

Wir suchen Tips zu "Blinkys Scary School"! Im speziellen würden wir gerne wissen, was man macht, wenn man den zweiten Spruch gemittelt hat ("Underwater Bubble")?

A. Wolferth fragt:

Hilfe: Wer kann mir die Belegung der Monitorbuchse am XE mitteilen?

Martin Timmermann fragt sich und uns:

Gibt es eine Möglichkeit, und wenn ja, welche, bei Austro.Bes mit zusätzlichem Speicher, z.B. Gerald Engl's Freezer, eine RAM-Disk zu installieren und zu nutzen? Die Detenebfrage über Floppy ist mir zu umständlich und dauert bei großen Dateien auch viel zu lange. Eine RAM-Disk brähte hier sicher eine große Zeitersparnis. Eine derartige Möglichkeit ist in der Anleitung allerdings mit keiner Silbe erwähnt.

KE-Soft sucht:

Weiterhin wird immer noch eine komplette (oder halb komplette) Karte zu "Chimera" gesucht: Wer hat Tips, Lösungen oder Vorschläge? Also: Los jetzt!



Angebote

Anzeige

Biete Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MWST.
10 Stück: DM 7.50, eb 100 Stück: DM 6.90 je 100 Stück.

Anzeige

Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

Verkaufe 800 XL Computer + 1 Joystick, XF551 Floppy + ca. 60 Disks, XL12 Tape + 15 Kassetten, Ferbferrnscher (transporetebel) eis Monitor. Alles zusammen für nur DM 600.--!
Perelleles Centronics Interface mit Druckerkebel für DM 100.--!
XL12 Tape für DM 25.--.
Folgende Kassetten für zusammen DM 20.--: Hecker, Gridrunner, Feud, Mesterchess, Ninje.

Nur abends oder am Wochenende: 06241/46619.
Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms

Biete en: Ateri 800XL, Floppy XF551, defekten, aber funktionierenden Typendruckers Ateri 1027, alten s/w-Fernseher sowie Software: Spiele (z.B. Dredis), Anwendersoft (z.B. S.A.M.), Betriebssysteme: Dos 2, Dos 2.5, Dos 4, Bibo-Dos 5.4 und 6.4.
Zeitschriften: Ateri Magazine.

Kompletter Festpreis: DM 400.--

Angebote en:

Relf Schüller, Heinrichstr. 10, 4100 Duisburg 14

Wir verkaufen:

BASIC XL-Modul von OGS für DM 60.--

Verschiedene Bücher: z.B. 5"TKKG" für je DM 3.--, zusammen DM 12.--.
"Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle" für DM 6.--.
"MAD-Müll No.4" 4.--, "Sexdoping" 15.--, "Knoff-Hoff-Buch 1" 8.--,
6" "MAD"-Taschenbücher je DM 2.-- zusammen DM 10.--, "Die drei ??? und der magische Kreis" DM 3.--, "Afterlast English-Letters" DM 5.--,
"Horror Pop-Up-Buch" DM 6.--.

Angebote en: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Meintel 4, Tel.: 06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden. DM 100.--
Merk Engler, Telefon: 06181/12473.

Verkaufe Original: Wer of Russie (SSI/Disk) DM 25.--
Sesche Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hechenburg, 02662/7826

Verkaufe Original-Software auf Disk & Kassette: Dreconus, Periscope Up, Tenium aber auch ältere Programme.

Kompletliste bei Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4

Gesuche



Suche zur Vollständigkeit meiner Programmsammlung einige Analog und Computer-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zuhle alle entstehenden Portokosten.
Wer hilft mir?

Bodo Jürres, Amendastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochan Ortel, Kurzar Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

Suche ATARI 1010 oder XC11 Datensatta zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestalt sein.

Suche außerdem Maltafal bis DM 90,—.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinnthal 5

Suche trotz heftigster Nachforschungen immarnoch:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zuhle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergattern!

Angebote an: Marc Becker, KE-Soft, Tel: 06181/87539

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).

PD-Software, in Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich.
Alle Ausgaben sowie Info über "Page 6" (englische Zeitschrift).
Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.

Folgende Programme:

Playmatas, Worms, Crossfire, Canyon Climber, Quast for Quintana-Roo, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche Atari Magazin 1+2/87, Thomas Wodeck, Pfarrstr. 13, 6543 Sohran.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Night, Andreas Scholz, Eulanberg 22, 3380 Goslar, T.05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme, Volker Weishaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen.

Suche möglichst günstig Turbo-Freezer XL.

Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42, T: 030/7520589

Suche privat folgende Maxis:

"A ist wieder da", "Plastik", Interpretieren jeweils unbekannt!

Angebote an: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

PD-Service

101	Game o. Demo	102	Quast, Flucht, Megabe	103	Quast, Flucht, Megabe	104	Quast, Flucht, Megabe	105	Quast, Flucht, Megabe	106	Quast, Flucht, Megabe	107	Quast, Flucht, Megabe	108	Quast, Flucht, Megabe	109	Quast, Flucht, Megabe	110	Quast, Flucht, Megabe	111	Quast, Flucht, Megabe	112	Quast, Flucht, Megabe	113	Quast, Flucht, Megabe	114	Quast, Flucht, Megabe	115	Quast, Flucht, Megabe	116	Quast, Flucht, Megabe	117	Quast, Flucht, Megabe	118	Quast, Flucht, Megabe	119	Quast, Flucht, Megabe	120	Quast, Flucht, Megabe	121	Quast, Flucht, Megabe	122	Quast, Flucht, Megabe	123	Quast, Flucht, Megabe	124	Quast, Flucht, Megabe	125	Quast, Flucht, Megabe	126	Quast, Flucht, Megabe	127	Quast, Flucht, Megabe	128	Quast, Flucht, Megabe	129	Quast, Flucht, Megabe	130	Quast, Flucht, Megabe	131	Quast, Flucht, Megabe	132	Quast, Flucht, Megabe	133	Quast, Flucht, Megabe	134	Quast, Flucht, Megabe	135	Quast, Flucht, Megabe	136	Quast, Flucht, Megabe	137	Quast, Flucht, Megabe	138	Quast, Flucht, Megabe	139	Quast, Flucht, Megabe	140	Quast, Flucht, Megabe	141	Quast, Flucht, Megabe	142	Quast, Flucht, Megabe	143	Quast, Flucht, Megabe	144	Quast, Flucht, Megabe	145	Quast, Flucht, Megabe	146	Quast, Flucht, Megabe	147	Quast, Flucht, Megabe	148	Quast, Flucht, Megabe	149	Quast, Flucht, Megabe	150	Quast, Flucht, Megabe	151	Quast, Flucht, Megabe	152	Quast, Flucht, Megabe	153	Quast, Flucht, Megabe	154	Quast, Flucht, Megabe	155	Quast, Flucht, Megabe	156	Quast, Flucht, Megabe	157	Quast, Flucht, Megabe	158	Quast, Flucht, Megabe	159	Quast, Flucht, Megabe	160	Quast, Flucht, Megabe	161	Quast, Flucht, Megabe	162	Quast, Flucht, Megabe	163	Quast, Flucht, Megabe	164	Quast, Flucht, Megabe	165	Quast, Flucht, Megabe	166	Quast, Flucht, Megabe	167	Quast, Flucht, Megabe	168	Quast, Flucht, Megabe	169	Quast, Flucht, Megabe	170	Quast, Flucht, Megabe	171	Quast, Flucht, Megabe	172	Quast, Flucht, Megabe	173	Quast, Flucht, Megabe	174	Quast, Flucht, Megabe	175	Quast, Flucht, Megabe	176	Quast, Flucht, Megabe	177	Quast, Flucht, Megabe	178	Quast, Flucht, Megabe	179	Quast, Flucht, Megabe	180	Quast, Flucht, Megabe	181	Quast, Flucht, Megabe	182	Quast, Flucht, Megabe	183	Quast, Flucht, Megabe	184	Quast, Flucht, Megabe	185	Quast, Flucht, Megabe	186	Quast, Flucht, Megabe	187	Quast, Flucht, Megabe	188	Quast, Flucht, Megabe	189	Quast, Flucht, Megabe	190	Quast, Flucht, Megabe	191	Quast, Flucht, Megabe	192	Quast, Flucht, Megabe	193	Quast, Flucht, Megabe	194	Quast, Flucht, Megabe	195	Quast, Flucht, Megabe	196	Quast, Flucht, Megabe	197	Quast, Flucht, Megabe	198	Quast, Flucht, Megabe	199	Quast, Flucht, Megabe	200	Quast, Flucht, Megabe	201	Quast, Flucht, Megabe	202	Quast, Flucht, Megabe	203	Quast, Flucht, Megabe	204	Quast, Flucht, Megabe	205	Quast, Flucht, Megabe	206	Quast, Flucht, Megabe	207	Quast, Flucht, Megabe	208	Quast, Flucht, Megabe	209	Quast, Flucht, Megabe	210	Quast, Flucht, Megabe	211	Quast, Flucht, Megabe	212	Quast, Flucht, Megabe	213	Quast, Flucht, Megabe	214	Quast, Flucht, Megabe	215	Quast, Flucht, Megabe	216	Quast, Flucht, Megabe	217	Quast, Flucht, Megabe	218	Quast, Flucht, Megabe	219	Quast, Flucht, Megabe	220	Quast, Flucht, Megabe	221	Quast, Flucht, Megabe	222	Quast, Flucht, Megabe	223	Quast, Flucht, Megabe	224	Quast, Flucht, Megabe	225	Quast, Flucht, Megabe	226	Quast, Flucht, Megabe	227	Quast, Flucht, Megabe	228	Quast, Flucht, Megabe	229	Quast, Flucht, Megabe	230	Quast, Flucht, Megabe	231	Quast, Flucht, Megabe	232	Quast, Flucht, Megabe	233	Quast, Flucht, Megabe	234	Quast, Flucht, Megabe	235	Quast, Flucht, Megabe	236	Quast, Flucht, Megabe	237	Quast, Flucht, Megabe	238	Quast, Flucht, Megabe	239	Quast, Flucht, Megabe	240	Quast, Flucht, Megabe	241	Quast, Flucht, Megabe	242	Quast, Flucht, Megabe	243	Quast, Flucht, Megabe	244	Quast, Flucht, Megabe	245	Quast, Flucht, Megabe	246	Quast, Flucht, Megabe	247	Quast, Flucht, Megabe	248	Quast, Flucht, Megabe	249	Quast, Flucht, Megabe	250	Quast, Flucht, Megabe	251	Quast, Flucht, Megabe	252	Quast, Flucht, Megabe	253	Quast, Flucht, Megabe	254	Quast, Flucht, Megabe	255	Quast, Flucht, Megabe	256	Quast, Flucht, Megabe	257	Quast, Flucht, Megabe	258	Quast, Flucht, Megabe	259	Quast, Flucht, Megabe	260	Quast, Flucht, Megabe	261	Quast, Flucht, Megabe	262	Quast, Flucht, Megabe	263	Quast, Flucht, Megabe	264	Quast, Flucht, Megabe	265	Quast, Flucht, Megabe	266	Quast, Flucht, Megabe	267	Quast, Flucht, Megabe	268	Quast, Flucht, Megabe	269	Quast, Flucht, Megabe	270	Quast, Flucht, Megabe	271	Quast, Flucht, Megabe	272	Quast, Flucht, Megabe	273	Quast, Flucht, Megabe	274	Quast, Flucht, Megabe	275	Quast, Flucht, Megabe	276	Quast, Flucht, Megabe	277	Quast, Flucht, Megabe	278	Quast, Flucht, Megabe	279	Quast, Flucht, Megabe	280	Quast, Flucht, Megabe	281	Quast, Flucht, Megabe	282	Quast, Flucht, Megabe	283	Quast, Flucht, Megabe	284	Quast, Flucht, Megabe	285	Quast, Flucht, Megabe	286	Quast, Flucht, Megabe	287	Quast, Flucht, Megabe	288	Quast, Flucht, Megabe	289	Quast, Flucht, Megabe	290	Quast, Flucht, Megabe	291	Quast, Flucht, Megabe	292	Quast, Flucht, Megabe	293	Quast, Flucht, Megabe	294	Quast, Flucht, Megabe	295	Quast, Flucht, Megabe	296	Quast, Flucht, Megabe	297	Quast, Flucht, Megabe	298	Quast, Flucht, Megabe	299	Quast, Flucht, Megabe	300	Quast, Flucht, Megabe	301	Quast, Flucht, Megabe	302	Quast, Flucht, Megabe	303	Quast, Flucht, Megabe	304	Quast, Flucht, Megabe	305	Quast, Flucht, Megabe	306	Quast, Flucht, Megabe	307	Quast, Flucht, Megabe	308	Quast, Flucht, Megabe	309	Quast, Flucht, Megabe	310	Quast, Flucht, Megabe	311	Quast, Flucht, Megabe	312	Quast, Flucht, Megabe	313	Quast, Flucht, Megabe	314	Quast, Flucht, Megabe	315	Quast, Flucht, Megabe	316	Quast, Flucht, Megabe	317	Quast, Flucht, Megabe	318	Quast, Flucht, Megabe	319	Quast, Flucht, Megabe	320	Quast, Flucht, Megabe	321	Quast, Flucht, Megabe	322	Quast, Flucht, Megabe	323	Quast, Flucht, Megabe	324	Quast, Flucht, Megabe	325	Quast, Flucht, Megabe	326	Quast, Flucht, Megabe	327	Quast, Flucht, Megabe	328	Quast, Flucht, Megabe	329	Quast, Flucht, Megabe	330	Quast, Flucht, Megabe	331	Quast, Flucht, Megabe	332	Quast, Flucht, Megabe	333	Quast, Flucht, Megabe	334	Quast, Flucht, Megabe	335	Quast, Flucht, Megabe	336	Quast, Flucht, Megabe	337	Quast, Flucht, Megabe	338	Quast, Flucht, Megabe	339	Quast, Flucht, Megabe	340	Quast, Flucht, Megabe	341	Quast, Flucht, Megabe	342	Quast, Flucht, Megabe	343	Quast, Flucht, Megabe	344	Quast, Flucht, Megabe	345	Quast, Flucht, Megabe	346	Quast, Flucht, Megabe	347	Quast, Flucht, Megabe	348	Quast, Flucht, Megabe	349	Quast, Flucht, Megabe	350	Quast, Flucht, Megabe	351	Quast, Flucht, Megabe	352	Quast, Flucht, Megabe	353	Quast, Flucht, Megabe	354	Quast, Flucht, Megabe	355	Quast, Flucht, Megabe	356	Quast, Flucht, Megabe	357	Quast, Flucht, Megabe	358	Quast, Flucht, Megabe	359	Quast, Flucht, Megabe	360	Quast, Flucht, Megabe	361	Quast, Flucht, Megabe	362	Quast, Flucht, Megabe	363	Quast, Flucht, Megabe	364	Quast, Flucht, Megabe	365	Quast, Flucht, Megabe	366	Quast, Flucht, Megabe	367	Quast, Flucht, Megabe	368	Quast, Flucht, Megabe	369	Quast, Flucht, Megabe	370	Quast, Flucht, Megabe	371	Quast, Flucht, Megabe	372	Quast, Flucht, Megabe	373	Quast, Flucht, Megabe	374	Quast, Flucht, Megabe	375	Quast, Flucht, Megabe	376	Quast, Flucht, Megabe	377	Quast, Flucht, Megabe	378	Quast, Flucht, Megabe	379	Quast, Flucht, Megabe	380	Quast, Flucht, Megabe	381	Quast, Flucht, Megabe	382	Quast, Flucht, Megabe	383	Quast, Flucht, Megabe	384	Quast, Flucht, Megabe	385	Quast, Flucht, Megabe	386	Quast, Flucht, Megabe	387	Quast, Flucht, Megabe	388	Quast, Flucht, Megabe	389	Quast, Flucht, Megabe	390	Quast, Flucht, Megabe	391	Quast, Flucht, Megabe	392	Quast, Flucht, Megabe	393	Quast, Flucht, Megabe	394	Quast, Flucht, Megabe	395	Quast, Flucht, Megabe	396	Quast, Flucht, Megabe	397	Quast, Flucht, Megabe	398	Quast, Flucht, Megabe	399	Quast, Flucht, Megabe	400	Quast, Flucht, Megabe	401	Quast, Flucht, Megabe	402	Quast, Flucht, Megabe	403	Quast, Flucht, Megabe	404	Quast, Flucht, Megabe	405	Quast, Flucht, Megabe	406	Quast, Flucht, Megabe	407	Quast, Flucht, Megabe	408	Quast, Flucht, Megabe	409	Quast, Flucht, Megabe	410	Quast, Flucht, Megabe	411	Quast, Flucht, Megabe	412	Quast, Flucht, Megabe	413	Quast, Flucht, Megabe	414	Quast, Flucht, Megabe	415	Quast, Flucht, Megabe	416	Quast, Flucht, Megabe	417	Quast, Flucht, Megabe	418	Quast, Flucht, Megabe	419	Quast, Flucht, Megabe	420	Quast, Flucht, Megabe	421	Quast, Flucht, Megabe	422	Quast, Flucht, Megabe	423	Quast, Flucht, Megabe	424	Quast, Flucht, Megabe	425	Quast, Flucht, Megabe	426	Quast, Flucht, Megabe	427	Quast, Flucht, Megabe	428	Quast, Flucht, Megabe	429	Quast, Flucht, Megabe	430	Quast, Flucht, Megabe	431	Quast, Flucht, Megabe	432	Quast, Flucht, Megabe	433	Quast, Flucht, Megabe	434	Quast, Flucht, Megabe	435	Quast, Flucht, Megabe	436	Quast, Flucht, Megabe	437	Quast, Flucht, Megabe	438	Quast, Flucht, Megabe	439	Quast, Flucht, Megabe	440	Quast, Flucht, Megabe	441	Quast, Flucht, Megabe	442	Quast, Flucht, Megabe	443	Quast, Flucht, Megabe	444	Quast, Flucht, Megabe	445	Quast, Flucht, Megabe	446	Quast, Flucht, Megabe	447	Quast, Flucht, Megabe	448	Quast, Flucht, Megabe	449	Quast, Flucht, Megabe	450	Quast, Flucht, Megabe	451	Quast, Flucht, Megabe	452	Quast, Flucht, Megabe	453	Quast, Flucht, Megabe	454	Quast, Flucht, Megabe	455	Quast, Flucht, Megabe	456	Quast, Flucht, Megabe	457	Quast, Flucht, Megabe	458	Quast, Flucht, Megabe	459	Quast, Flucht, Megabe	460	Quast, Flucht, Megabe	461	Quast, Flucht, Megabe	462	Quast, Flucht, Megabe	463	Quast, Flucht, Megabe	464	Quast, Flucht, Megabe	465	Quast, Flucht, Megabe	466	Quast, Flucht, Megabe	467	Quast, Flucht, Megabe	468	Quast, Flucht, Megabe	469	Quast, Flucht, Megabe	470	Quast, Flucht, Megabe	471	Quast, Flucht, Megabe	472	Quast, Flucht, Megabe	473	Quast, Flucht, Megabe	474	Quast, Flucht, Megabe	475	Quast, Flucht, Megabe	476	Quast, Flucht, Megabe	477	Quast, Flucht, Megabe	478	Quast, Flucht, Megabe	479	Quast, Flucht, Megabe	480	Quast, Flucht, Megabe	481	Quast, Flucht, Megabe	482	Quast, Flucht, Megabe	483	Quast, Flucht, Megabe	484	Quast, Flucht, Megabe	485	Quast, Flucht, Megabe	486	Quast, Flucht, Megabe	487	Quast, Flucht, Megabe	488	Quast, Flucht, Megabe	489	Quast, Flucht, Megabe	490	Quast, Flucht, Megabe	491	Quast, Flucht, Megabe	492	Quast, Flucht, Megabe	493	Quast, Flucht, Megabe	494	Quast, Flucht, Megabe	495	Quast, Flucht, Megabe	496	Quast, Flucht, Megabe	497	Quast, Flucht, Megabe	498	Quast, Flucht, Megabe	499	Quast, Flucht, Megabe	500	Quast, Flucht, Megabe	501	Quast, Flucht, Megabe	502	Quast, Flucht, Megabe	503	Quast, Flucht, Megabe	504	Quast, Flucht, Megabe	505	Quast, Flucht, Megabe	506	Quast, Flucht, Megabe	507	Quast, Flucht, Megabe	508	Quast, Flucht, Megabe	509	Quast, Flucht, Megabe	510	Quast, Flucht, Megabe	511	Quast, Flucht, Megabe	512	Quast, Flucht, Megabe	513	Quast, Flucht, Megabe	514	Quast, Flucht, Megabe	515	Quast, Flucht, Megabe	516	Quast, Flucht, Megabe	517	Quast, Flucht, Megabe	518	Quast, Flucht, Megabe	519	Quast, Flucht, Megabe	520	Quast, Flucht, Megabe	521	Quast, Flucht, Megabe	522	Quast, Flucht, Megabe	523	Quast, Flucht, Megabe	524	Quast, Flucht, Megabe	525	Quast, Flucht, Megabe	526	Quast, Flucht, Megabe	527	Quast, Flucht, Megabe	528	Quast, Flucht, Megabe	529	Quast, Flucht, Megabe	530	Quast, Flucht, Megabe	531	Quast, Flucht, Megabe	532	Quast, Flucht, Megabe	533	Quast, Flucht, Megabe	534	Quast, Flucht, Megabe	535	Quast, Flucht, Megabe	536	Quast, Flucht, Megabe	537	Quast, Flucht, Megabe	538	Quast, Flucht, Megabe	539	Quast, Flucht, Megabe	540	Quast, Flucht, Megabe	541	Quast, Flucht, Megabe	542	Quast, Flucht, Megabe	543	Quast, Flucht, Megabe	544	Quast, Flucht, Megabe	545	Quast, Flucht, Megabe	546	Quast, Flucht, Megabe	547	Quast, Flucht, Megabe	548	Quast, Flucht, Megabe	549	Quast, Flucht, Megabe	550	Quast, Flucht, Megabe	551	Quast, Flucht, Megabe	552	Quast, Flucht, Megabe	553	Quast, Flucht, Megabe	554	Quast, Flucht, Megabe	555	Quast, Flucht, Megabe	556	Quast, Flucht, Megabe	557	Quast, Flucht, Megabe	558	Quast, Flucht, Megabe	559	Quast, Flucht, Megabe	560	Quast, Flucht, Megabe	561	Quast, Flucht, Megabe	562	Quast, Flucht, Megabe	563	Quast, Flucht, Megabe	564	Quast, Flucht, Megabe	565	Quast, Flucht, Megabe	566	Quast, Flucht, Megabe	567	Quast, Flucht, Megabe	568	Quast, Flucht, Megabe	569	Quast, Flucht, Megabe	570	Quast, Flucht, Megabe	571	Quast, Flucht, Megabe	572	Quast, Flucht, Megabe	573	Quast, Flucht, Megabe	574	Quast, Flucht, Megabe	575	Quast, Flucht, Megabe	576	Quast, Flucht, Megabe	577	Quast, Flucht, Megabe	578	Quast, Flucht, Megabe	579	Quast, Flucht, Megabe	580	Quast, Flucht, Megabe	581	Quast, Flucht, Megabe	582	Quast, Flucht, Megabe	583	Quast, Flucht, Megabe	584	Quast, Flucht, Megabe	585	Quast, Flucht, Megabe	586	Quast, Flucht, Megabe	587	Quast, Flucht, Megabe	588	Quast, Flucht, Megabe	589	Quast, Flucht, Megabe	590	Quast, Flucht, Megabe	591	Quast, Flucht, Megabe	592	Quast, Flucht, Megabe	593	Quast, Flucht, Megabe	594	Quast, Flucht, Megabe	595	Quast, Flucht, Megabe	596	Quast, Flucht, Megabe	597	Quast, Flucht, Megabe	598	Quast, Flucht, Megabe	599	Quast, Flucht, Megabe	600	Quast, Flucht, Megabe	601	Quast, Flucht, Megabe	602	Quast, Flucht, Megabe	603	Quast, Flucht, Megabe	604	Quast, Flucht, Megabe	605	Quast, Flucht, Megabe	606	Quast, Flucht, Megabe	607	Quast, Flucht, Megabe	608	Quast, Flucht, Megabe	609	Quast, Flucht, Megabe	610	Quast, Flucht, Megabe	611	Quast, Flucht, Megabe	612	Quast, Flucht, Megabe	613	Quast, Flucht, Megabe	614	Quast, Flucht, Megabe	615	Quast, Flucht, Megabe	616	Quast, Flucht, Megabe	617	Quast, Flucht, Megabe	618	Quast, Flucht, Megabe	619	Quast, Flucht, Megabe	620	Quast, Flucht, Megabe	621	Quast, Flucht, Megabe	622	Quast, Flucht, Megabe	623	Quast, Flucht, Megabe	624	Quast, Flucht, Megabe	625	Quast, Flucht, Megabe	626	Quast, Flucht, Megabe	627	Quast, Flucht, Megabe	628	Quast, Flucht, Megabe	629	Quast, Flucht, Megabe	630	Quast, Flucht, Megabe	631	Quast, Flucht, Megabe	632	Quast, Flucht, Megabe	633	Quast, Flucht, Megabe	634	Quast, Flucht, Megabe	635	Quast, Flucht, Megabe	636	Quast, Flucht, Megabe	637	Quast, Flucht, Megabe	638	Quast, Flucht, Megabe	639	Quast, Flucht, Megabe	640	Quast, Flucht, Megabe	641	Quast, Flucht, Megabe	642	Quast, Flucht, Megabe	643	Quast, Flucht, Megabe	644	Quast, Flucht, Megabe	645	Quast, Flucht, Megabe	646	Quast, Flucht, Megabe	647	Quast, Flucht, Megabe	648	Quast, Flucht, Megabe	649	Quast, Flucht, Megabe	650	Quast, Flucht, Megabe	651	Quast, Flucht, Megabe	652	Quast, Flucht, Megabe	653	Quast, Flucht, Megabe	654	Quast, Flucht, Megabe	655	Quast, Flucht, Megabe	656	Quast, Flucht, Megabe	657	Quast, Flucht, Megabe	658	Quast, Flucht, Megabe	659	Quast, Flucht, Megabe	660	Quast, Flucht, Megabe	661	Quast, Flucht, Megabe	662	Quast, Flucht, Megabe	663	Quast, Flucht, Megabe	664	Quast, Flucht, Megabe	665	Quast, Flucht, Megabe	666	Quast, Flucht, Megabe	667	Quast, Flucht, Megabe	668	Quast, Flucht, Megabe	669	Quast, Flucht, Megabe	670	Quast, Flucht, Megabe	671	Quast, Flucht, Megabe	672	Quast, Flucht, Megabe	673	Quast, Flucht, Megabe	674	Quast, Flucht, Megabe	675	Quast, Flucht, Megabe	676	Quast, Flucht, Megabe	677	Quast, Flucht, Megabe	678	Quast, Flucht, Megabe	679	Quast, Flucht, Megabe	680	Quast, Flucht, Megabe	681	Quast, Flucht, Megabe	682	Quast, Flucht, Megabe	683	Quast, Flucht, Megabe	684	Quast, Flucht, Megabe	685	Quast, Flucht, Megabe	686	Quast, Flucht, Megabe	687	Quast, Flucht, Megabe	688	Quast, Flucht, Megabe	689	Quast, Flucht, Megabe	690	Quast, Flucht
-----	--------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	-----------------------	-----	---------------